

《大博物馆小盗贼》

--demo 设计文档

目 录

1 关卡介绍	-----	2
1.1 关卡类型	-----	2
1.2 关卡规则	-----	2
1.3 关卡的背景设定	-----	2
1.4 攻略	-----	3
2 关卡设计	-----	17
2.1 设计思路	-----	17
2.2 有设计但未能实现的内容	-----	18
3 网络资源备注	-----	18
4 笔试问题回答	-----	19
4.1 问题一	-----	19
4.2 问题二	-----	19
4.3 问题三	-----	20

1 关卡介绍

1.1 关卡类型

选关制游戏中的半线性密室类，参考《杀手》

1.2 关卡规则以及玩法

关卡规则：

1. 主角拥有自由变大变小的核心能力。变大形态可以偷取高处藏品以及击杀高出的敌人，同时增加速度，可以到达其他形态到达不了的地方。变小形态则是偷取低位藏品以及击杀低处的敌人，可以穿过小洞口。
2. 玩家需在限定时间内偷取博物馆内尽可能多的物品然后撤退。
3. 关卡结算以玩家偷窃物品的总价值，计算最终报酬。
4. 房间分为高级房，奖励房以及普通展厅，奖励依次递减。高级房采用解密加敌人的机制，具有中高价值物品以及本博物馆的“镇馆之宝”。奖励房中具有中高价值物品。普通展厅不算到密室的范围内，其与大厅走廊相连。

关卡玩法：

1. 战斗玩法其一：未被敌人发现时，绕至敌人背后，根据自身当前“大中小”形态，使用对应形态的击杀方式完成攻击；
2. 战斗玩法其二：被敌人追逐时触发 QTE，需完成 QTE 操作——成功则直接击杀敌人，失败则进入掉血惩罚；
3. 偷窃玩法：采用 QTE 机制，需在 QTE 判定时间内完成操作，qte 成功则获取展台物品。
4. 半线性玩法：偷窃的物品会有物品介绍，玩家可以根据其介绍判断该物品的用法，进行类沙盒的创造性游玩

1.3 关卡的背景设定

一版：你是一名大盗，以可以自由变大变小的超能力闻名于世，不同关卡所代表的正是你从获得超能力开始所盗取的所有博物馆。

二版（易过审）：为了加强博物馆的防盗机制，你发明了一款可以通过模拟游戏来实现偷盗的机器，各个博物馆请你去模拟盗窃从而加强防盗。

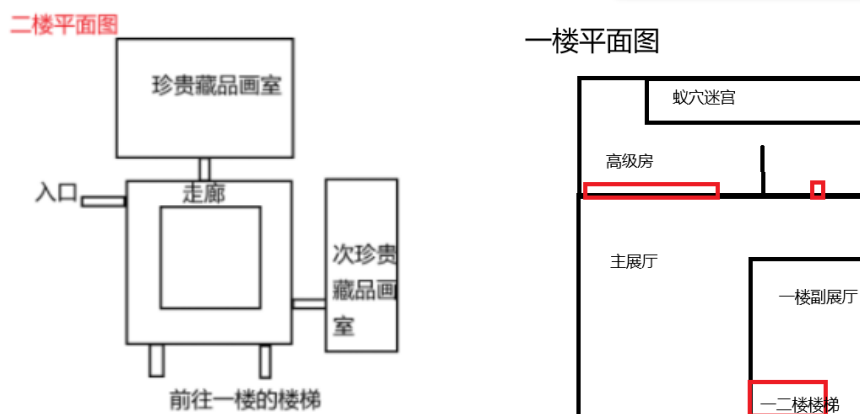
1.4 攻略

教学关省略

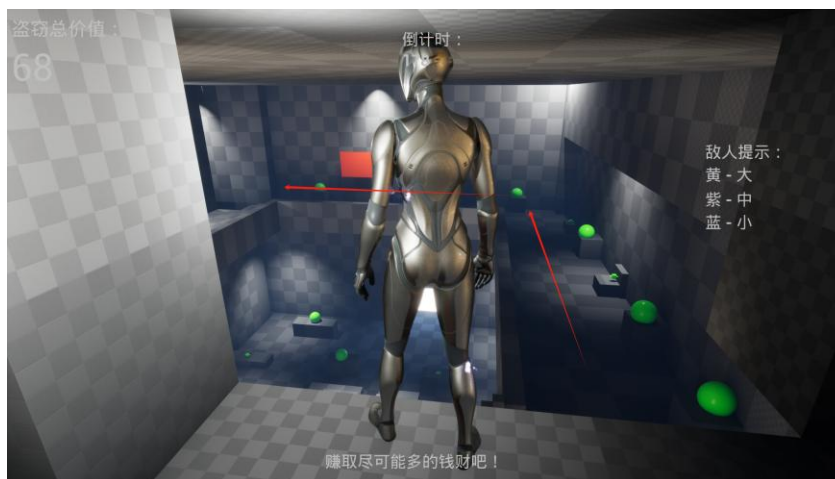
关卡流程 (动线规划):

- 随机偷盗——获取二楼钥匙——走二楼大门——进入高级房——跳跳乐破坏——获取最终展品
- 随机偷盗——获取大锤——砸碎一楼玻璃——进入高级房——蚁穴迷宫——跳跳乐破坏——获取最终展品
- 随机偷盗——获取奖励房钥匙——奖励房偷盗——进入高级房——蚁穴迷宫——跳跳乐破坏——获取最终展品
- 随机偷盗——发现奖励房捷径——奖励房偷盗——进入高级房——蚁穴迷宫——跳跳乐破坏——获取最终展品

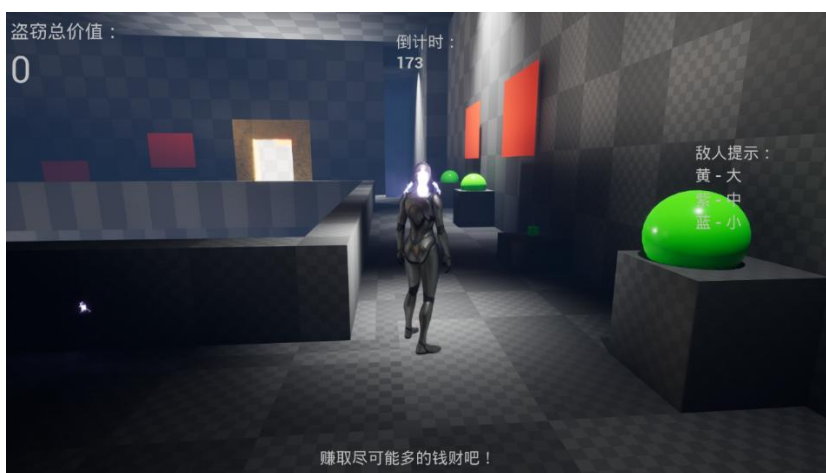
关卡平面图:



正式关图文攻略:



玩家从通风管出来首先看到二楼的右边，红线划的路线应该是玩家第一直觉



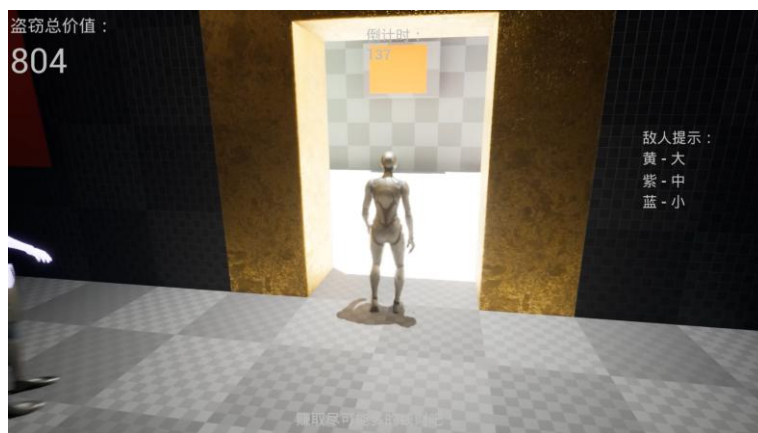
玩家沿着第一个箭头边走边偷东西，到达第一个箭头所指，遇到了第一个敌人



逃走避免发生战斗



调转方向到二楼左边，遇到一个不会动的敌人，暗杀掉



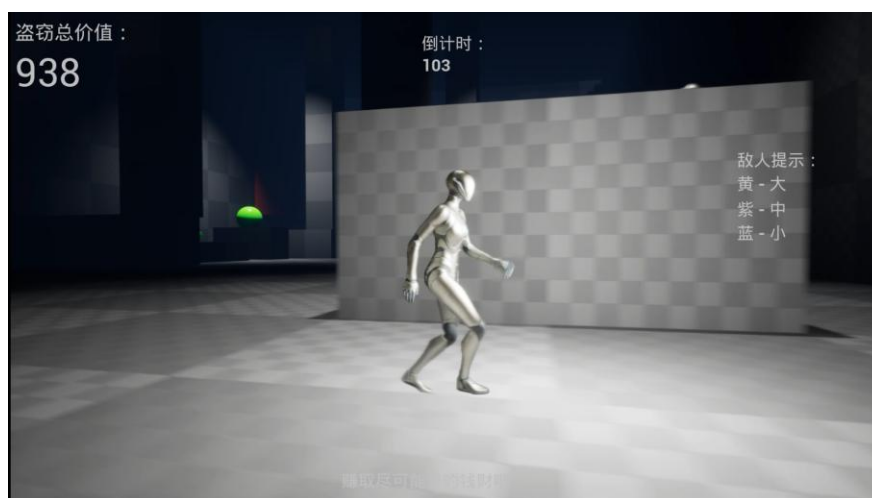
遇到奖励房大门，但是无法进入



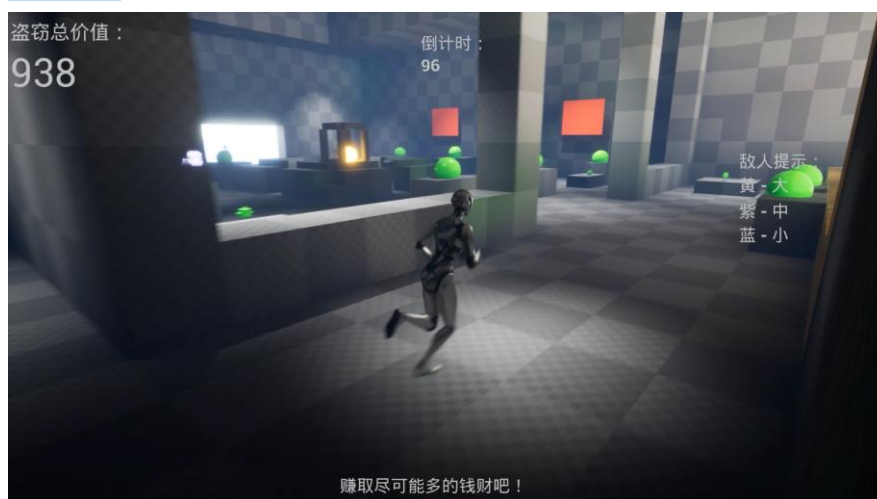
进入转角，也就是楼梯口，看到一楼的情况



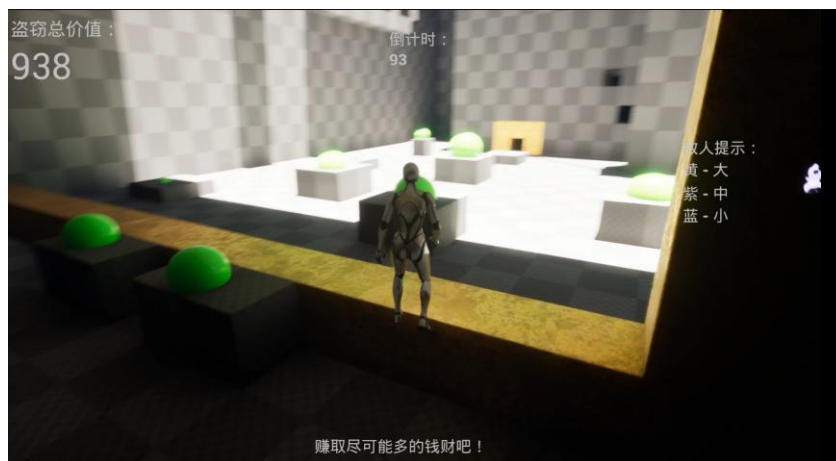
随便偷偷



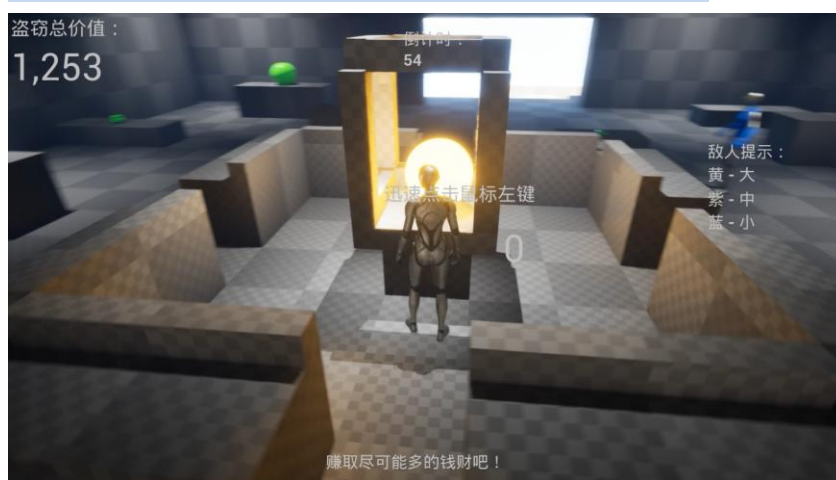
随便偷偷



来到大厅



看到金色指引，但是有玻璃无法进入，说明这块可以破坏



通过展品获得大锤



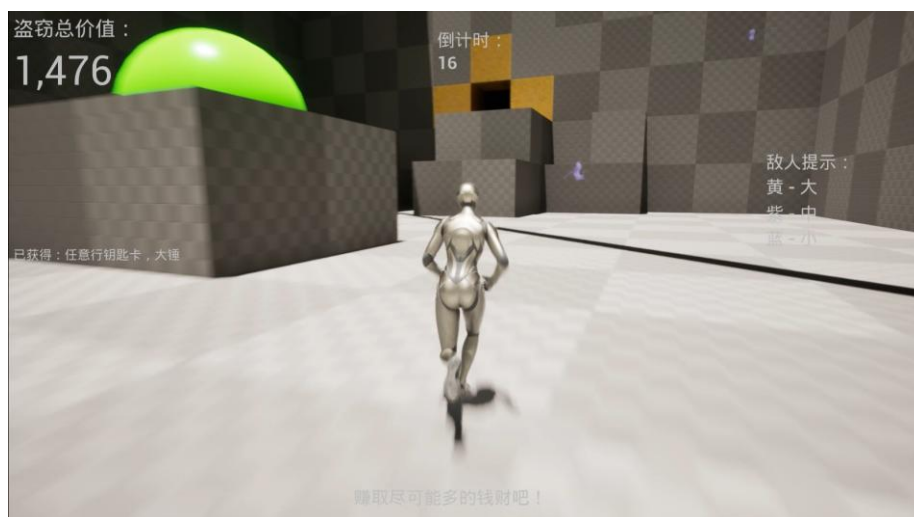
使用大锤打碎玻璃进入高级房



随便偷偷



看到金色指引，进入蚁穴



但是时间快到了，必须先离开，让玩家第二次重新尝试

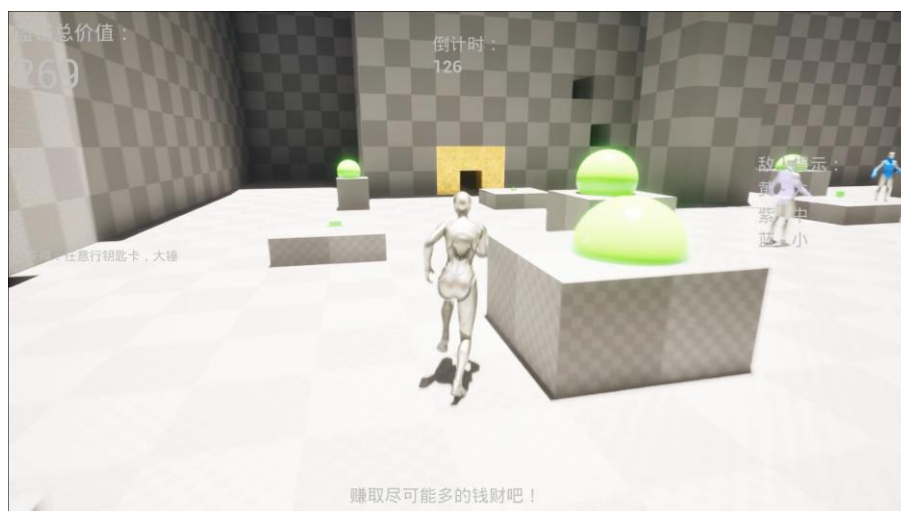


到达撤离地点



成功撤离

大锤线路:



获取大锤后，玩家第二次在充足的时间里挑战蚁穴



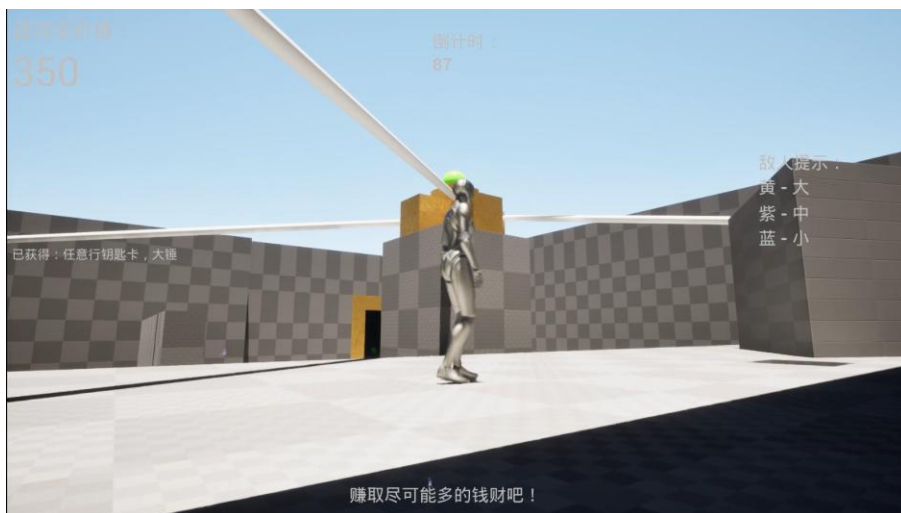
玩家挑战蚁穴



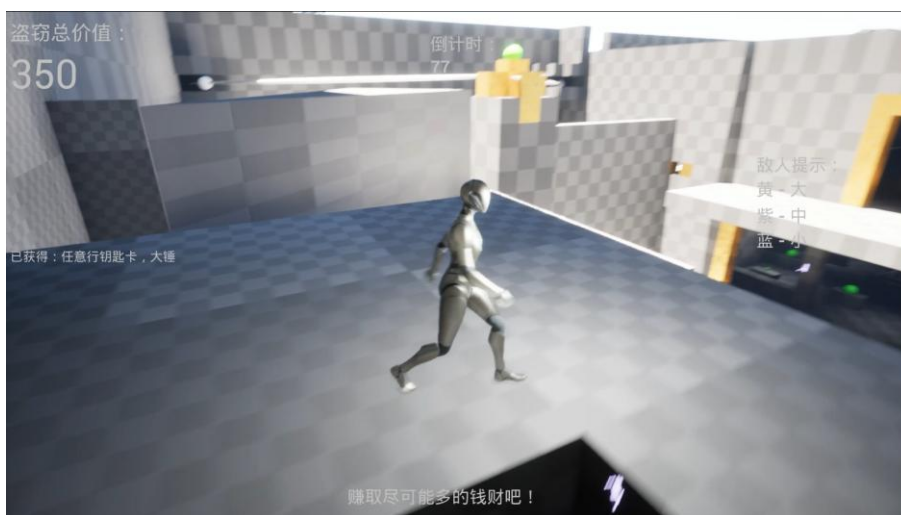
到达二楼



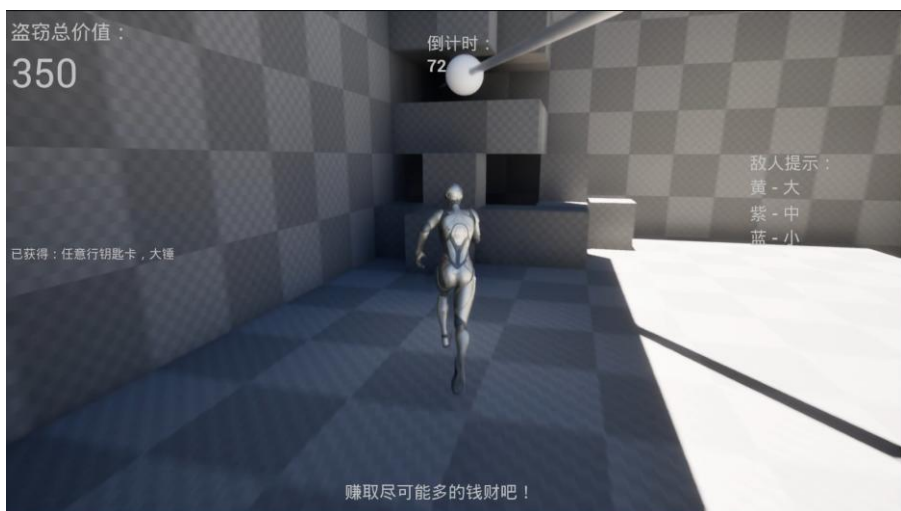
在玩家松懈的时候，设置机器人偷袭来恶心玩家



玩家处理三束激光谜题，依着激光的路线去破坏



破坏了第一个



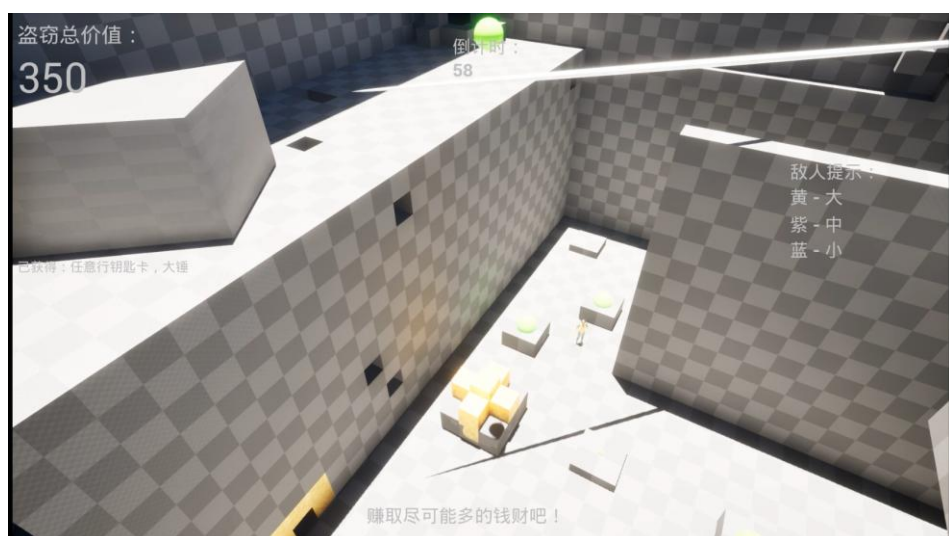
破坏第二个



切形态使用大跳来过去



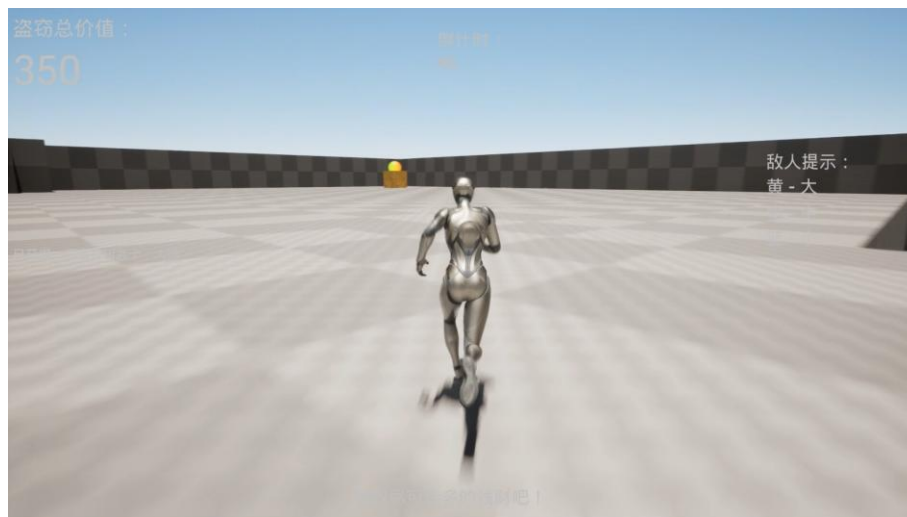
破坏第三个



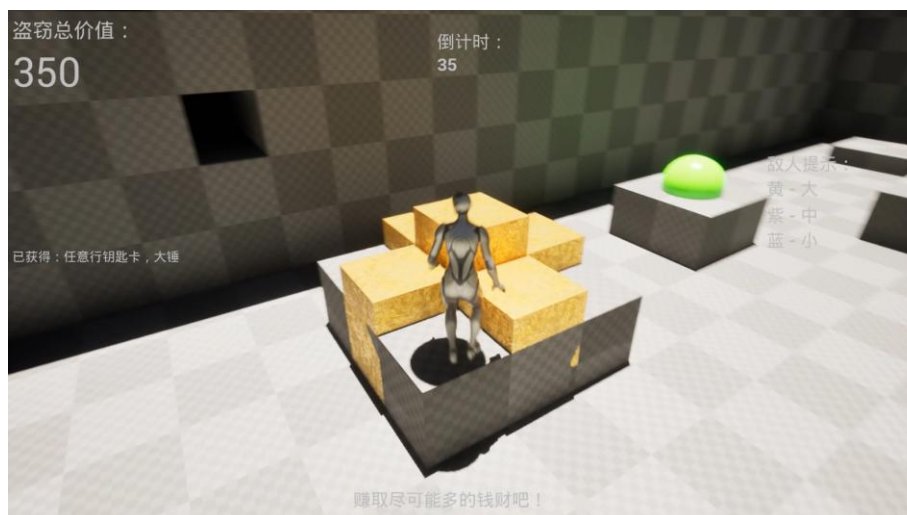
破坏完三个触发动画，藏品可以在一楼获取了



玩家环顾四周，发现小洞，进入后沿着单一线走



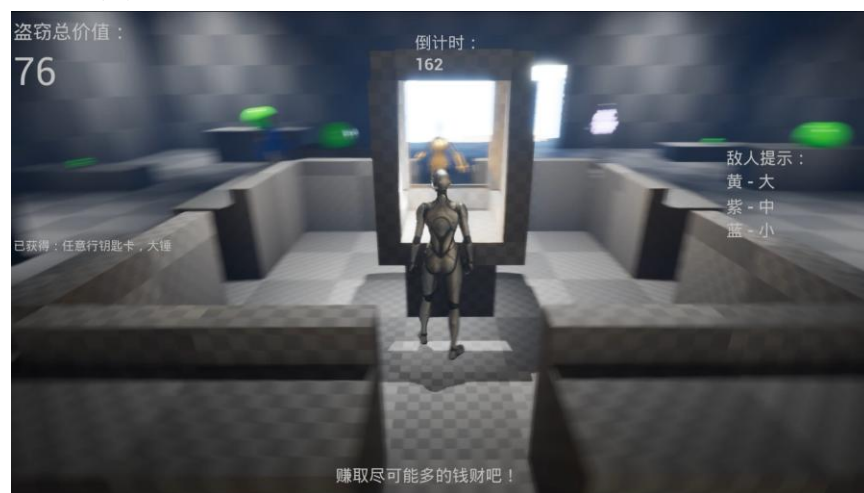
找到了演示动画看到的隐藏道具



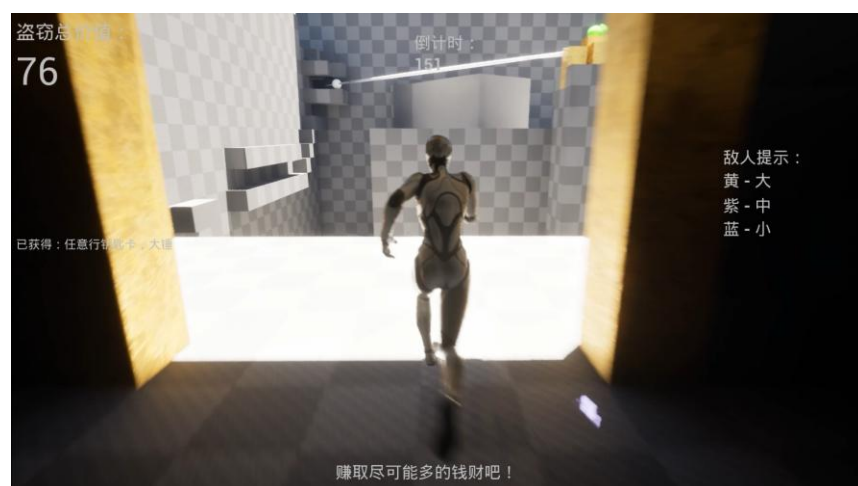
玩家返回一楼获取藏品

至此大锤线结束

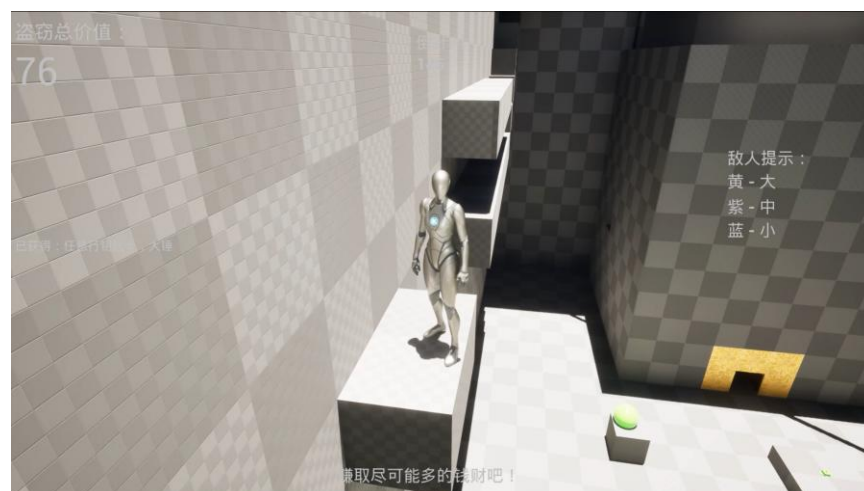
二楼钥匙线



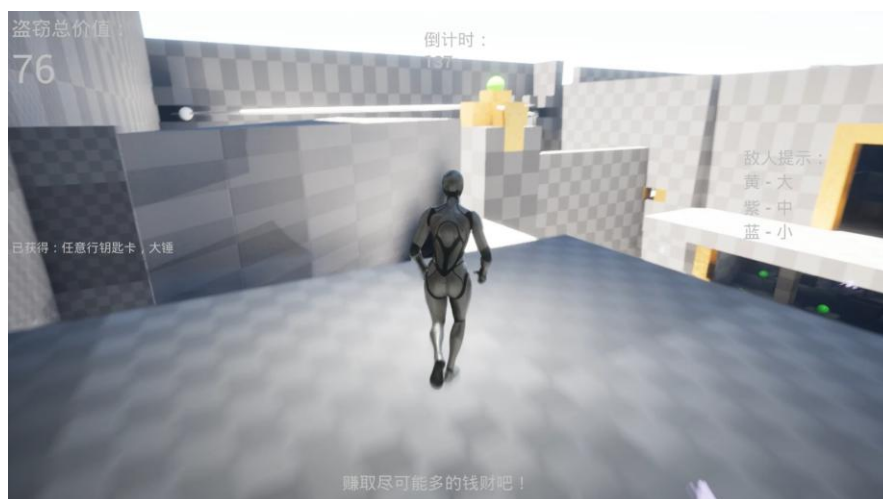
先获取了钥匙卡



使用钥匙卡进入二楼大门



经过跳跳乐到达二楼平台



其他同大锤线一样

奖励房线:



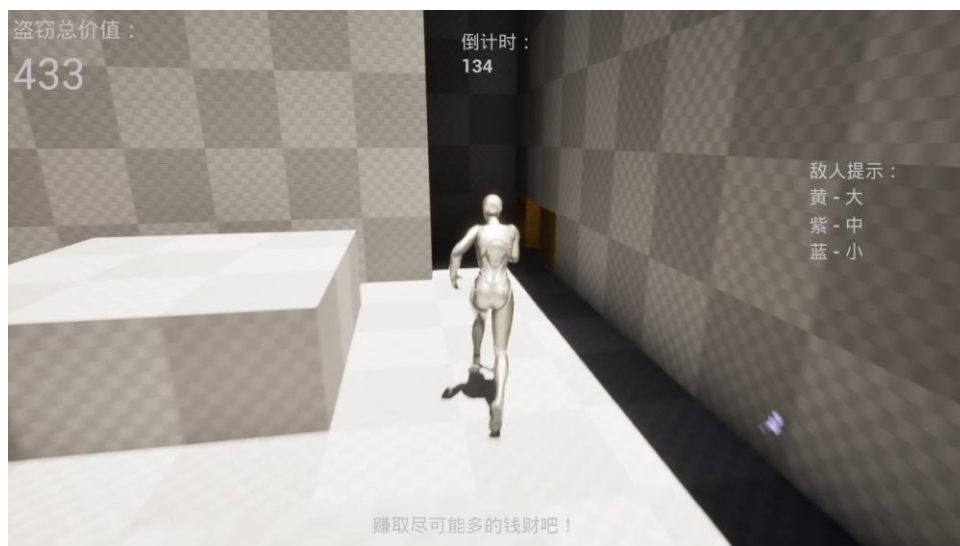
玩家在二楼发现壁画的摆放不对



将其偷取后发现不需要钥匙的通往奖励房的捷径,



玩家很开心的跳了起来!!!



清理完了发现奖励房的小路

观察发现可以通往高级房的一楼



2 关卡设计

2.1 设计思路

思路总结摘要：

以放大缩小为核心能力，结合博物馆限时盗窃目标以及半线性沙盒玩法。玩家需在限小时内通过形态切换破解谜题、规避击杀三形态机器人，从多路径获取高价值藏品，核心逻辑是“限时盗窃，获取收益”。

地图与动线设计：采用二层箱体结构，通过挖空平台房实现视野引导，将一楼拆分为“小房间 - 主房间”降低信息负荷；设计三条差异化路径进入高级房（高难度钥匙卡路径、中难度奖励房 - 蚁穴路径、低难度大锤破窗路径），兼顾线性引导与沙盒探索。

战斗与交互设计：以“潜行优先”为原则，用“形态对应暗杀 + QTE 辅助”替代传统战斗——偷窃 QTE 强化紧张感，正面战斗 QTE 降低“硬碰硬”概率；高级房设计“蚁穴立体迷宫”“激光谜题”双解密，关联形态能力与开场演出伏笔，隐藏宝物提升探索动力。

设计巧思：通过“高价值藏品集中于高级房”引导玩家挑战复杂路径，用“物品自由交互”（未完全实现）预留沙盒玩法空间，整体平衡“限时压力”与“策略自由度”。

思路细节展示：

主题是【放大缩小】和【博物馆】，关于放大缩小设计的大体方向无非就两种，一是玩家自身的放大缩小（内），二是玩家可以操控别的物体的放大缩小（外）。结合博物馆的主题，我选择了第一种。接下来就是游戏的玩法了，想到博物馆，脑中很自然的浮现了“盗窃”这个话题，于是两者一结合，诞生了游戏的方向——主角自身具有放大缩小的能力同时在博物馆进行盗窃宝物。

但是这个游戏该怎么玩，其核心玩点是什么？既然是盗窃的主题，其目的就定为了获取钱财。这样的目的下，玩家的游玩核心逻辑就是在限时条件下我该怎么样盗取更多的钱。有点像小时候在少儿频道看到的十秒内拿到的所有东西都是自己的。这个核心逻辑加上变大变小的规则，便构成了 demo 的玩法（详细见 1.2）。但只是进入-偷取-撤离的流程也太无聊了点，突然想到《杀手》的关卡设计，采用半线性的沙盒玩法不是很好嘛。于是加入了物品可以自由在关卡中使用影响玩家动线的玩法（虽然没完全实现）。

接下来就是具体的规则玩法设计了，demo 要求具有战斗机制，但是在博物馆开展战斗吗，不太符合我游戏的背景逻辑。于是就结合变大变小的规则设计了一套潜行和战斗的玩法（详细见 1.2）。敌人就是博物馆中巡逻的机器人，其具有大中小三种形态，为了结合主题，设计了玩家需要再三种不同形态下完成击杀（暗杀）。

关卡特别采用了 qte 设计（其实是设计没思路去玩了把杀机产生的想法），其使用在偷窃行为以及战斗中。偷窃使用 qte 可以很好的将高注意力操作和巡逻机器人的紧张感相结合。正面战斗（战斗分为正面以及暗杀）使用 qte 既避免了与游戏操作风格不符的打鬥，同时又能设计复杂的 qte 降低玩家“硬碰硬”可能（因为 qte 系统的设计再难肯定没有一套完整正面战斗系统有意思，如果是普通的打鬥系统，会有部分玩家“战斗爽”，但是 qte 本身是很无聊玩法，减少了玩家正面对撞的可能）。

关卡的地图设计，初始思路是采用最普通的低-中-高等级的房间让玩家依次进入，但是这样太线性了，不符合 demo 的风格，想着怎么才能在半线性下尽可能的将每个地方联动起来。于是设计了一个箱体，将其分为一二层。由于玩家是从二楼管道进入，将玩家初始看到的地方先做划分，产生了二楼的两个

房间（一个是奖励房，一个是玩家初始看到的平台房），由于是稍微自由的半线性关卡，刚开始我需要告诉玩家尽可能多的信息，于是将二楼的平台房进行挖空操作，既能让玩家看到一楼的情况，也能对二楼的初始房间进行简化设计。奖励房没什么好说的，塞满奖励就好。一楼的地界就是二楼地界的投影，面积是二楼房间面积的总和，如果只分成一个大房间，玩家在初始到达一楼的时候会接受众多信息，无法处理。于是我将一楼分成一小一大两个地方，在二楼看见的是一楼的主房间，其中心是较高等级的宝物（玩家二楼可视），稍微用心的玩家会直接朝着宝物移动，但是经过我设计的单楼梯，先会到达一楼的小房间，接着才会进入主房间，动线明确。接着是高级房的设计，整体采用两个谜题，一个是缩小版的类似“蚁穴”的立体迷宫，一个是三束激光控制的“镇馆之宝”。立体迷宫是在未获得二楼钥匙卡的情况下体验的谜题。三束激光谜题是进入高级房的主要解密。由于关卡演出时明确展示了三束激光所控制了“镇馆之宝”，玩家应该在进入高级房之后有目的性的寻找如何关掉三束激光的方法，这里需要结合变大变小的特性完成解密。特别要提的是在玩家关掉三束激光的动画后，其最后一个机关后藏有洞口，与开场的关卡演出向玩家展示的信息相呼应，可以找到隐藏之宝。

总和上述的想法，为了让玩家有去高级房的想法，最终展品的价值一定是在外面展台限时内获取不到的价值，同时这个获取途径又不能太普通，所以进入高级房的进入手段得有点难度。设计了三条动线去高级房，一是通过二楼钥匙卡走玩家初始看到的二楼正门，这样玩家就不用走蚁穴那条复杂的谜题，省下的时间可以多偷点东西，但是其获取几率设为极低；二是通过二楼奖励房的路线直接掉入高级房的一楼，走蚁穴那条路，问题在于二楼奖励房的进入方法，又设置了两条路，既可以通过找到变小的洞口直接进又可以通过找到二楼奖励房钥匙卡直接走正门。三是通过获取大锤砸开一楼的窗户从一楼走。三种方法的难度依次递减。

2.2 有设计但未能实现的内容

A) 完全实现沙盒化的半线性流程：demo 只是通过一个交互的球体就获取了钥匙卡以及大锤，不符合初始设计，应是不同的藏品有着不同的建模，介绍，交互，以及使用方法（也不是每个物品都有用），玩家可以从这些藏品中选取有用的进行沙盒的创造性闯关。

B) Qte 设计以及开锁小游戏都未实现。qte 设计了转盘点击、不同按键、长按等玩法，开锁小游戏则是按照《恶霸鲁尼》那种撬柜子的玩法设计。

C) 本来在奖励房设计了一个玩家可以通过变小潜入画中松开螺丝使画掉落从而获取的解密玩法，但是技术力达不太到（悲

D) 敌人在玩家不同形态下的 qte 不一样，难度也不一样

3 网络资源备注

无网络资源，仅使用了 ue 项目自带的初学者包以及建模 tools

4 笔试问题回答

4.1 问题一：在这次的测试题里，挑选一个你认为最有亮点的设计，从玩法设计或逻辑实现的维度出发，简述设计亮点。

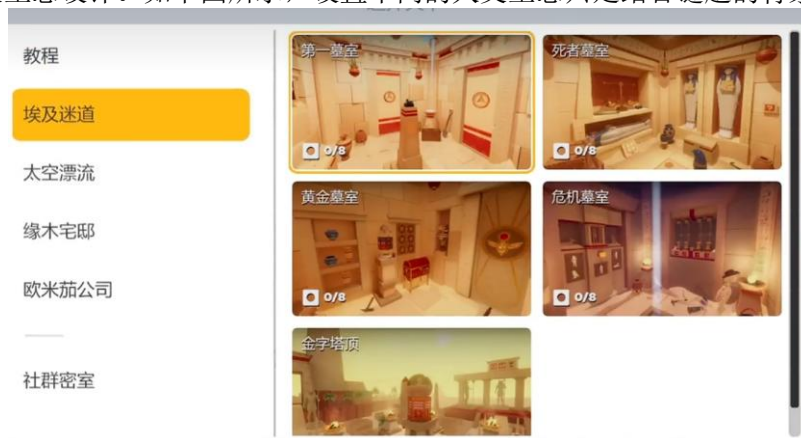
回答一：我认为最有亮点的应该是整个游戏的玩法——半线性的限时偷盗，其他的所有设计都是在这个玩法之上所建立、衍生的。这种玩法不仅可以当独立游戏做出来，更可以当限时活动通过本地化设计加入到网络游戏中，而且以我的游戏视野来讲，目前没有相似的竞品。玩法设计上不仅融合了主题“变大变小”和“博物馆”，让玩法与主题深度绑定而不是传统的叠加组合。同时，半线性的沙盒化使得玩家不断地重复游玩，发掘不同的获取更高分数的办法，增加了一些资深玩家的用户粘性。我自认为只要玩家见识过这种玩法，不管是从宣传片还是自身体验，都能形成统一且有记忆点的感觉。

4.2 问题二：如果在本次做的关卡中加入丰富的人文设计或生态设计（比如城市的人文风貌或者迷宫的怪物生态），你有什么想法和侧重点，将其融入到整个关卡设计中。请在关卡的一个区域中进行详细设计，并附上设计案。

回答二：

Demo 的关卡不是太大，我就选取整个关卡来说了。

由于是关卡制的游戏，关卡的人文设计可塑性非常的强，这里我想引用《密室逃脱模拟器》的人文生态设计。如下图所示，设置不同的人文生态只是结合谜题的背景化罢了。



Demo 所在游戏的不同关卡我分别设计为：埃及博物馆，青铜器博物馆，以及奇幻科技博物馆。

本 demo 关我选取埃及博物馆作为主题，并重点讲解。

整体风格设计：偏动画风的美术，房间整体采用古埃及墓室风格，以玩家探索古埃及的文化为主题，讲解其背景文化

细节设计：

- 藏品：挑选真实存在的出土文物作为藏品，将其简化细节并且动画化，同时给予其简洁的物品说明。**demo**中的物品道具经过本土化设计，将二楼钥匙卡变成神龛钥匙（模拟古埃及工艺），一楼的大锤变成古埃及的建造锤（就是建造金字塔的那种），可以砸开一楼的玻璃。最终藏品设置为法老的权杖，价值不菲。

- 建筑：博物馆在金字塔内部，采用如上图所示的动画风格化的外观。走廊采用年代化做旧处理，体现时代的流逝。栏杆用古埃及的石头进行设计。呈现藏品的展台使用同样材质的石墩子。

- 谜题：高级房中的“蚁穴”使用错综的巨石搭建，其堆积在高级房的角落，对蚁穴的入口进行破坏处理，通过入口与其他巨石破坏程度不同，建立引导。三束激光谜题采用竹竿替代，古埃及人使用竹竿进行物品绑定，三束激光分别对应三个不同的竹竿，竹竿都被主角处理后，最终藏品的展台倒塌。

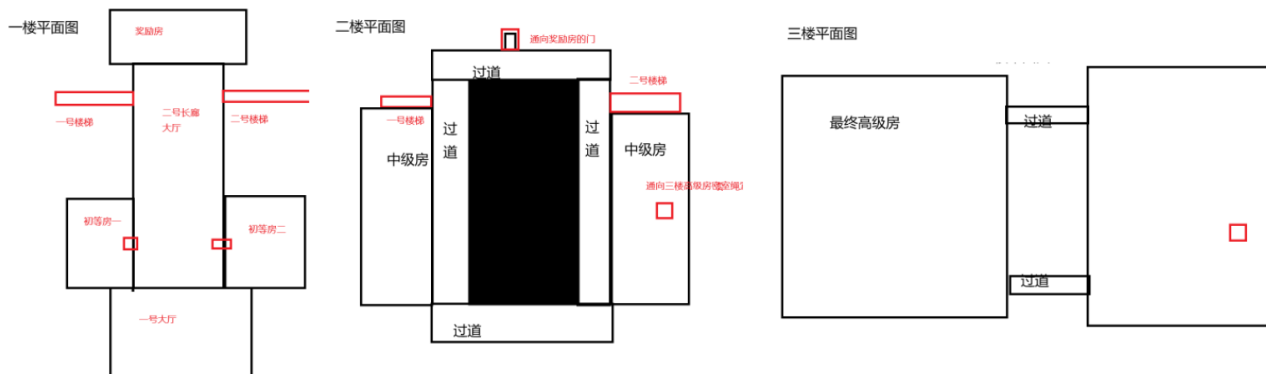
- 敌人：法老守卫风格的机器人，由于是现代博物馆，所以具有科技，可以将大中小三种机器人设置为法老的宠物雄鹰、中等木乃伊、以及小型圣甲壳虫。

4.3 问题三：按照 Demo 同样的条件，设计“第 2 关”或者“下一关卡”，简述你的设计思路

设计思路：

本关为奇幻科技博物馆，风格参考未来科幻风设计

地图设计成三层，如下图所示，第一层采用长廊设计，拥有一号大厅以及二号展示大厅最普通的展品构成，旁边设置两个价值稍高并且有不同敌人把守的初等房，走廊尽头是奖励房的展示，没有入口。二楼采用四走廊环绕中空设计，使用封闭设计，中空不可见，环绕中级房以及通向奖励房的途径。三楼需破解了二楼中级房的谜题后，通过垂直设计的绳索向上爬，到达最终展品的房间。



动线设计：

- 普通的随机偷偷偷

- 随机偷盗——获取剪开铁丝的“任意剪”——可以在二楼通往奖励房的途径中通过变小走到通道的尽头剪开铁丝网——在奖励房偷盗

- 通往最终高级房分为几条路：

随机
偷盗

通关中级房后获取到绳索直接使用可以到高级房

获取展品“任意梯”后，在主角变大情况下使用，可以将其变成大梯子到达

奖励房的展品中，使用“任意传送机”，有几率直接将其随机传送至高级房

玩家细心观察，在二楼通往奖励房的途径的时候，在其中的中转站变大一次会看见另一条路，再变小走这条路就会到到高级房的门口

高级房的谜题设计为：玩家需变小完成四个小谜题，将四个螺丝破坏，再变大通过变大的重量将被松开的螺丝彻底使其脱落，螺丝都被破坏后展品掉落

以上是我的简述思路，其实像这样关卡制的设计，只要想要就有无数，如果加入玩家关卡编辑器放到创意工坊里面，这种关卡将数不胜数。